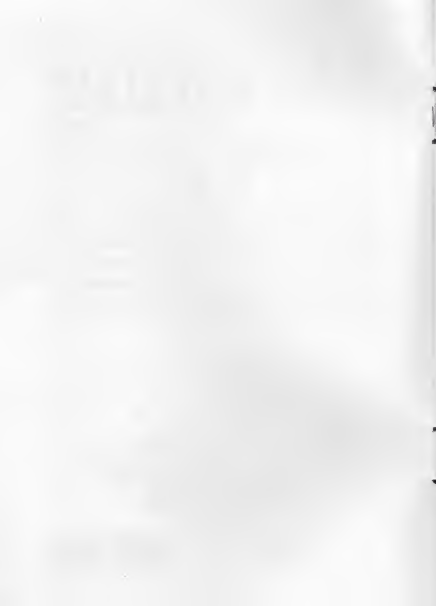


Shooting “G”

Um super jogo em 4 fases sensacionais! São 4 desafios de tiro ao alvo que requerem pontaria infalível, mão firmíssima e reflexos ultra-rápidos! Se você tem tudo isso e, ainda por cima, é um cara de coragem, então tem as maiores chances de sair vivo deste incrível SHOOTING “G”.



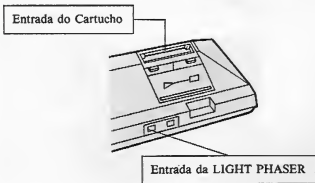
TECTOY



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
2. Coloque o cartucho SHOOTING "G" no console do aparelho (Veja a figura abaixo), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM.
4. Ligue a pistola LIGHT PHASER na entrada do JOYSTICK 1, no console.
5. Aperte o gatilho, para começar. Se nada acontecer, verifique se a ligação da pistola LIGHT PHASER no console está bem feita. Lembre-se: a entrada do JOYSTICK 1 é a da esquerda!

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



O que é

Seja bem-vindo! Você acaba de entrar no SHOOTING "G", um verdadeiro e perigoso Estande de Tiro ao Alvo. Este é um jogo onde ação é o que não falta. Mas, como você possui a pistola LIGHT PHASER, isso significa que está preparado. Esperamos que tenha trazido, também, toda a sua habilidade e toda a sua audácia. Você vai precisar delas!

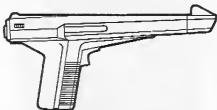
Quem é quem

Aqui, você é mais você. O *único* que vai atirar, pois você adora um desafio. E isso é o que não falta neste jogo: seu alvo é tudo que se move. As regras são muito simples. Em cada rodada, mire e atire. Se acertar o número NECESSÁRIO de alvos, você continua no jogo. Caso contrário, está fora. Assim, terá de começar tudo de novo!



Assuma o controle

É simples demais! Aperte o gatilho da pistola LIGHT PHASER e comece a atirar. SHOOTING "G" pode ser jogado de qualquer distância, até quase dois metros da tela.



Opa! Tente de novo.

É bom você saber, desde já, que sua tarefa não será nada fácil. Se, logo de início, não conseguir acertar o alvo, é melhor chegar um pouco mais perto da tela. Mas, não diga a ninguém!

As rodadas

Cada uma das quatro diferentes fases permite um total de seis rodadas. Todo o seu talento de grande atirador será colocado à prova em todos os momentos!

As 4 fases do jogo.

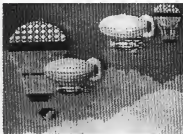
1. OS PASSARINHOS

Parece um jogo simples, mas de fato não é, pois seus alvos não param um instante sequer. São as aves mais velozes do mundo!



2. ATAQUE AÉREO

Aqui os seus alvos são balões. Acha fácil? Pois, enganou-se outra vez. Esses são balões rápidos, muito rápidos! Alguns atravessam a tela num piscar de olhos, outros aproveitam as correntes de ar e seu movimento se altera toda vez que você atira!



3. TUBOS RETORCIDOS

Este jogo é, na verdade, um tiro ao alvo, meio disfarçado de labirinto. Você precisa acertar a bolinha que passa pelos canos. Por isso, precisará de muita concentração para atingir o alvo!



4. TV TERROR!

Neste jogo, os alvos são naves espaciais e televisores. Mas, eles estão protegidos por couraças. E você só conseguirá atingi-los quando as respectivas couraças caírem, o que não é fácil de acontecer. Assim, você vai precisar de toda a paciência do mundo para ter êxito. Enquanto isso, a única coisa que tem a fazer é continuar atirando, até que alguma couraça caia e você atinja o alvo!



Atenção!

Várias das fases apresentam algumas artimanhas. Portanto, se no meio delas você encontrar algo difícil de entender, dê uma lida na página 8, onde aparecem as DICAS PARA OS ENTENDIDOS.

A pontuação

Você ganha pontos para qualquer alvo que acertar. Além disso, ganha pontos extras se, numa determinada rodada, conseguir acertar TODOS os alvos. Veja, na tabela abaixo, como funciona a contagem de pontos.

Rodadas	Pontos por alvo	Pontos extras por atingir todos os alvos
Rodadas 1 a 4	100	1.000
Rodadas 5 a 8	200	2.000
Rodadas 9 a 12	300	3.000
Rodadas 13 a 16	400	4.000
Rodadas 17 a 20	500	5.000
Rodadas 21 a 24	1.000	10.000

Como você nota, pela forma como as rodadas estão apresentadas na tabela acima, as fases se interligam, pois cada uma delas tem 6 rodadas. O negócio é você ir atirando até liquidar as 24 rodadas.



Um tiro perfeito



O jogo acabou

Dicas úteis

Se, durante o jogo, você puxar o gatilho da sua pistola **LIGHT PHASER** e **NADA** acontecer, é muito provável que ela não esteja apontada diretamente para a tela. Tente de novo, mirando cuidadosamente.

A sua pistola **LIGHT PHASER** sempre leva um certo tempo para recarregar. Assim, após cada tiro, dê também um pequeno intervalo antes de atirar de novo.

Não seja orgulhoso demais. Se o jogo estiver difícil, chegue um pouco mais perto da tela.

Dicas para os entendidos

A sua LIGHT PHASER recarrega mais rápido toda vez que você atinge o alvo. Assim, não erre!

Lembre-se: o jogo dos tubos retorcidos, como já explicamos, parece mesmo um labirinto, que exige muita rapidez de reflexos. À medida em que o jogo fica mais difícil, você pode usar um truque: aperte o botão PAUSA no console do seu MASTER SYSTEM e estude cuidadosamente as distâncias entre os canos. Isso pode ajudar!

Atenção: os minúsculos televisores e naves espaciais da TV TERROR são, realmente, imprevisíveis. Eles só permitem que você os atinja na hora certa, como, por exemplo, quando aparecer um "YES" na tela. E não adianta querer mudar as coisas. Assim, tenha paciência e economize seus tiros, até o instante em que eles decidirem jogar fora suas respectivas couraças.

Marcador de pontos

Se a distância entre a sua pistola LIGHT PHASER e a tela é inferior a 60 centímetros, e você chega até a Rodada 13, parabéns! Você é muito bom. E se, daquela distância, você chega até a Rodada 17, então você é mesmo um grande campeão!

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Se a distância entre a sua pistola LIGHT PHASER e a tela está entre 60 centímetros e 1 metro e 20 centímetros, e você chega até a Rodada 10, parabéns! Você é muito bom. E se, daquela distância, você chega até a Rodada 14, então você é mesmo um grande campeão!

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Se a distância entre a sua pistola LIGHT PHASER e a tela é superior a 1 metro e 20 centímetros, e você chega até a Rodada 6, parabéns! Você é muito bom. E se, daquela distância, você chega até a Rodada 9, então você é mesmo um grande campeão!

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abrí-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TEC TOY

Nºco 02163392

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMÉRICA